



Un juego para 2 jugadores a partir de 10 años de Uwe Rosenberg

## OBJETIVO DEL JUEGO

Con *Agricola – Animales en la granja* seréis los dueños de una granja de animales, donde tres trabajadores os ayudarán en las labores para criar ovejas, cerdos, vacas y caballos. Gracias a ellos podréis construir establos, vallar los pastos y mejorar vuestras granjas. Con un poco de esfuerzo pronto ampliaréis los establos e incluso podréis disfrutar de una casa de entramado.

Cada uno de los trabajadores podrá realizar una única acción por ronda. Todas las posibilidades aparecen claramente indicadas en el tablero de juego, pero recordad que estas acciones solo están disponibles una vez en toda la ronda. Los trabajadores se colocan por turnos, por lo que deberéis encontrar el momento oportuno para realizar las acciones que más os interesen.

El ganador será el jugador que haya conseguido más animales y posea los edificios más valiosos al final de la partida.

### Créditos

“Agricola -Animales en la granja” es un juego creado en octubre de 2011. La edición corre a cargo de Uwe Rosenberg y Hanno Girke, quien es también el responsable de producción. En cuando a la edición de las reglas, al autor le gustaría dar las gracias a Andreas Odendahl, Gabriele Goldschmidt. Los gráficos e ilustración a cargo de Klemens Franz.

También le gustaría expresar su agradecimiento a los probadores del juego en orden cronológico, ya que sin ellos nunca habría sido posible: Marei Zylka, Susanne Rosenberg, Verena Wall, Hagen Dorgathen, Hanno Girke, Andrea Kattnig, Klemens Franz, Janina Kranicz, Ingrid Kranicz, Marcel Jacobsmeier, Marcus Wenzel, Andreas Höhne, Andreas Odendahl, Claudia Odendahl, Thalke Hilgen, Yvonne Möller, Martin Bouchard, Jean-Francois Gagné, Sophie Gravel, Christophe Tremblay, Louis-Philippe Gravel, Agnes Mannherz, Franz Heidbüchel, Birgit Winkelhaus, Bastian Winkelhaus, Holger Janssen, Sabine Weiland, Ulli Weiland, Thomas Naumann, Bernd Lautenschlager, Felix Girke, Judith Girke, Nadja Beller, Arne Topp, Thomas Bingeser, Lea Topp, Sarah Bingeser, Gabriele Goldschmidt, Nicole Weinberger, Mick Kapik, Nils Miehle, Lasse Goldschmidt, Thalea Westkämper, Ingo Kasprzak, Insa Zylka.

Traducción: Maite Madinabeitia Dorado

## COMPONENTES

### En troqueles:

- 1 tablero de juego
- 2 tableros de granja individuales (uno para cada jugador)
- 4 terrenos adicionales para las granjas
- 4 losetas de establo (con gran establo en el reverso)
- 4 losetas de edificios especiales (casa de entramado, almacén, refugio y cuadra)
- 9 marcadores de multiplicación (3 de 4 maderas y 1 de 4 piedras, 4 juncos, 4 ovejas, 4 cerdos, 4 vacas y 4 caballos)
- 1 marcador de jugador inicial

### En madera:

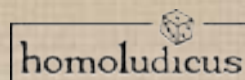
- 2 x 3 trabajadores en el color de los jugadores
- 26 cercas (en amarillo, para vallas y tapias)
- 22 ovejas, 16 cerdos, 13 vacas y 14 caballos
- 17 maderas, 15 piedras y 5 juncos
- 10 comederos (en amarillo)

### Además:

- 1 bloc de puntuación
- 2 bolsas de plástico grandes este reglamento

## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- Colocad el **tablero** en el centro de la zona de juego.
- Cada jugador coge **1 tablero de granja** y lo coloca con el bosque en la parte superior y el camino en la inferior.
- Situdad los **4 edificios especiales** (casa de entramado, cuadra, refugio y almacén) junto al tablero de juego.
- Colocad los **4 terrenos adicionales, los 10 comederos y las 4 losetas de establo** a un lado. Separad los recursos y los animales por tipos para crear así la reserva general.
- Cada jugador coge **9 cercas**. Las 8 cercas restantes quedarán a un lado del tablero de juego, junto a la opción de ampliar la granja.



© 2012 HomoLudicus Juegos, S.L.  
08150 Parets del Vallés, España.

## OBJETIVO DEL JUEGO

Al final del juego se calculará el éxito que ha obtenido cada granja. He aquí el aspecto que puede tener al concluir la partida.  
(Los bocadillos os dan una idea general de las reglas que deberéis tener en cuenta a lo largo de la partida.)

Dividid vuestra granja en pastos que os permitirán guardar ovejas, cerdos, vacas y caballos.

También podéis guardar animales en los edificios. Por ejemplo, este gran establo os permite tener cinco animales del mismo tipo.

Las paredes de los edificios también sirven para delimitar los pastos.

Podéis ampliar vuestra granja con terrenos adicionales.

Los comederos duplican el número de animales que puede contener un pasto.

Los terrenos adicionales con todas las parcelas ocupadas también os darán puntos.

Un establo puede contener 3 animales (6 con un comedero), mientras que un pasto tiene espacio para 2 (4 con un comedero)

Este es un edificio especial.

Los edificios tienen un valor en puntos. Por ejemplo, podéis conseguir 5 puntos convirtiendo vuestra cabaña en una casa de entramado.

Solo puede haber 1 animal junto a un comedero sin cercar.



## MECÁNICA DEL JUEGO

Los jugadores escogen acciones del tablero de juego por turnos. Encontraréis una explicación detallada de las diversas opciones en las páginas 6 y 7.

## REGLAS PARA CRIAR ANIMALES

Los animales pueden guardarse en pastos y edificios, mientras que los comederos sirven para mejorar su capacidad.

### Guardar animales en los pastos

Las cercas se usan para rodear los pastos. Cada pasto completamente cercado puede contener **2 animales en cada parcela**. Sin embargo, en cada pasto solo puede haber animales de un solo tipo.



*Hay espacio para 4 animales del mismo tipo en este pasto.*

- **Atención:** Es posible tener pastos que **no estén completamente cercados**, pero no podrán contener animales.
- No importa si el cercado es de madera (vallas) o de piedra (tapias). En ningún momento deberían hacerse distinciones entre ambos tipos.

### Guardar animales en los edificios

Los edificios permiten guardar animales y se construyen en parcelas que no tengan ninguna otra construcción en ellas. También hacen que sea más sencillo cercar pastos, ya que cada loseta de edificio está rodeada por **4 cercas**.

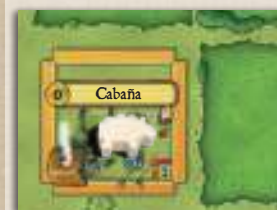


*Como el jugador ha construido un establo, solo ha necesitado 4 cercas en lugar de 5 para cercar el pasto. Tened en cuenta que el número de cercas del que disponéis no es ilimitado.*

- Cuando se construye un edificio especial cuya cerca se superponga a otra ya colocada:
  - ... Las cercas del edificio no aportan ningún beneficio especial.
  - ... **No es posible** devolver las cercas ya colocadas a la reserva del jugador.
- Cercar parcialmente un pasto y esperar a completarlo es un movimiento inteligente, ya que puede ahorrarnos cercas.
- Al principio de la partida cada jugador contará con un edificio construido: la cabaña.

### La cabaña

Cada jugador puede guardar 1 animal en su cabaña a modo de mascota. La casa de entramado (ver pág. 8: Edificios especiales) os permite mejorar vuestra cabaña y conseguir espacio para más animales.



*En esta cabaña vive 1 oveja con los 3 trabajadores del jugador.*

## Los establos

Cada establo puede contener hasta **3 animales del mismo tipo**. Sin embargo es posible convertirlo en un gran establo y aumentar su capacidad a **5 animales del mismo tipo**.

- Construir un establo cuesta 3 piedras y 1 junco. Podrías convertirlo en un gran establo a cambio de 5 piedras o 5 maderas.
- Después de realizar el pago, voltead la loseta para revelar el lado con el gran establo.
- También podéis usar un establo para construir con él la cuadra (ver pág. 8: Edificios especiales).

## Los edificios especiales

Además de los establos, hay otros edificios especiales en el juego: la cabaña inicial, la casa de entramado, el almacén, el refugio y la cuadra. En la esquina inferior derecha de las losetas se indica el número de animales que puede contener cada uno de ellos.

Coste y requisitos para construir el edificio



Nombre del edificio

Función del edificio

Número de animales que puede contener

Puntos que concede al final de la partida

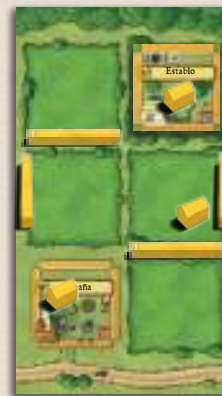
- Es posible construir un edificio en un pasto completamente cercado.



Este pasto de tres parcelas está dividido por un establo. Antes de construir el edificio podía contener 6 animales del mismo tipo, pero ahora hay sitio para un máximo  $2+3+2=7$  animales de 3 tipos diferentes.

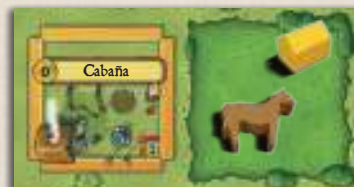
## Guardar animales usando comederos

Los comederos **duplican el número de animales** que puede haber en los pastos y edificios.



Con un comedero puede haber 6 animales en un establo y 8 animales en un pasto de dos parcelas. En el caso de la cabaña, permite que haya 2 animales en lugar de 1.

Un comedero en un terreno sin cercar puede contener 1 único animal.



Este caballo podrá vivir feliz en las inmediaciones de su comedero.

Solo se puede construir **1 único comedero por parcela** (no importa si contiene algún otro elemento o no).

- Según esta regla, es posible tener más de un comedero en pastos de múltiples parcelas.



*Gracias a los 2 comederos que hay en este pasto de 2 parcelas, el cercado puede contener un máximo de 16 animales del mismo tipo. La capacidad del pasto se dobla una vez y el resultado se vuelve a doblar.*

- Es posible cercar un pasto en el que haya construido un comedero. En ese caso, el efecto del comedero se modifica para adaptarse al nuevo contexto.
- Es posible construir un establo u otro edificio en una parcela en la que haya un comedero. En ese caso el comedero permanece en la casilla y modifica su efecto para adaptarse al nuevo contexto.
- Es posible mejorar un establo en el que haya un comedero y convertirlo en un gran establo. En ese caso el comedero permanece en la casilla y modifica su efecto para adaptarse al nuevo contexto.

## REGLAS IMPORTANTES

Una vez se construye un elemento, es imposible cambiarlo de sitio o retirarlo del tablero de granja. Sin embargo, **podéis mover los animales** y sacarlos de la granja siempre que queráis. Cambiar el lugar que ocupan es importante para sacar el mejor partido de vuestra granja.

## EL JUEGO

Escoged al jugador inicial. Cada partida se divide en **8 rondas** y cada ronda está compuesta de 4 fases.

## 1. Reposición

Al comienzo de cada ronda, se colocan fichas nuevas en los espacios del tablero con recursos impresos (aunque hayan quedado recursos de la ronda anterior). Estas casillas son fáciles de reconocer gracias a las **flechas de reposición**.

Nunca dejéis recursos sobre una casilla sin flechas de reposición.

En las casillas con indicadores “recurso 1 (recurso 2)” se deberá colocar un recurso del tipo 1 si la casilla de acción está vacía, pero un recurso de tipo 2 si la casilla ya contiene algo.



*Flecha de reposición*



**Ejemplo:** En la primera ronda se colocará 1 junco (1 oveja) en la casilla “1 junco (1 oveja)”. Mientras nadie use esta acción, se irá añadiendo 1 oveja por ronda. Sin embargo, cuando alguien coja su contenido, volverá a colocarse 1 junco al inicio de la siguiente ronda.

- No os olvidéis de añadir 1 cerca a la casilla “Ampliar”, ya que estos elementos se usan para llevar la cuenta de las rondas que quedan.

## 2. Jornada laboral

Comenzando por el jugador inicial, los jugadores irán colocando sus trabajadores por turnos. Cada vez que uno de ellos coloque un trabajador, **deberá realizar la acción inmediatamente**.

**Atención:** Las casillas de acción en las que se ha colocado un trabajador quedan bloqueadas hasta la siguiente ronda. La jornada laboral se considera acabada cuando los 6 trabajadores están sobre alguna casilla.

**Consejo para jugar con niños:** Es recomendable que un adulto juegue con el niño en contra del segundo jugador. De este modo podrá darle a escoger entre dos acciones y decidirán juntos cómo quieren construir su granja.

- Si se escoge una acción que contenga recursos, los recursos se recogen.
- **No está permitido** colocar un trabajador sobre una casilla y no realizar la acción que indica.
- Los materiales de construcción que consiga un jugador se añaden a su reserva. En cambio, **los animales deben quedarse en su tablero de granja**. Si no hay espacio para alguno de ellos, los animales sobrantes escapan de inmediato y vuelven a la reserva general. Los pastos, los establos y los comederos deberían impedir que esto ocurra (ver la sección sobre guardar animales).
- Un jugador puede cambiar la ubicación de sus animales siempre que quiera.

### 3. Regreso al hogar

Todos los trabajadores vuelven a su granja al terminar la jornada laboral.

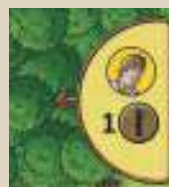
### 4. Procreación

Al final de **cada ronda**, los animales procrean. Es decir, si un jugador tiene **al menos 2 animales del mismo tipo**, consigue un tercero.

- **Atención:** Se puede conseguir un máximo de **1 oveja, 1 cerdo, 1 vaca y 1 caballo en cada fase de procreación**. Por ejemplo: aunque un jugador tenga 2 ovejas en un pasto y otras 2 ovejas en un segundo pasto, solo podrá conseguir 1 oveja adicional de este modo (al margen de sus prejuicios románticos al respecto).
- Los animales recién nacidos para los que no tengáis espacio en la granja, escapan de inmediato y vuelven a la reserva general.

## JUGADOR INICIAL

El marcador de jugador inicial no cambia de jugador a jugador de manera automática. Para ello habrá que realizar una acción específica, que podréis encontrar en la esquina superior izquierda del tablero de juego.



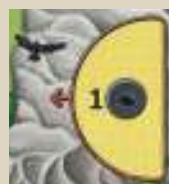
#### Jugador inicial y 1 madera

Coge el marcador de jugador inicial. Luego, recoge toda la madera que haya en esta casilla y añádela a tu reserva.



#### 3 maderas

Coge toda la madera que haya en esta casilla y añádela a tu reserva.



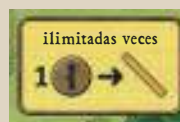
#### 1 piedra

Coge toda la piedra que haya en esta casilla y añádela a tu reserva.



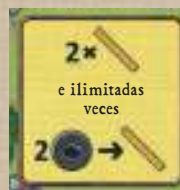
#### 2 piedras

Coge toda la piedra que haya en esta casilla y añádela a tu reserva.



#### Vallas

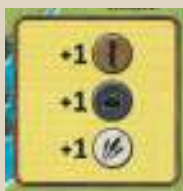
Coloca en tu granja todas las vallas que quieras cogiendo cercas de tu reserva y pagando 1 madera por cada una de ellas.



#### Tapias

Coloca en tu granja todas las tapias que quieras cogiendo cercas de tu reserva. Puedes colocar las dos primeras de manera gratuita, pero deberás pagar 2 piedras por cada tapia adicional.

# CASILLAS DE ACCIÓN EN EL TABLERO



## Materiales de construcción

Coge 1 madera, 1 piedra y 1 junco de la reserva general y añádelos a tu reserva. (Esta casilla no es de reposición.)



## Ampliar

Coge 1 terreno adicional y añádelo a la izquierda o a la derecha de tu granja asegurándote de que los lados coinciden. También consigues todas las **cercas** que haya en la casilla, que deberás añadir a tu reserva.

**¡Atención!** Esta acción no permite colocar cercas, solo cogerlas.



## Establo

Construye **1 establo** por 3 piedras y 1 junco. El establo puede colocarse en cualquier parcela que no contenga un edificio (lo que significa que puede construirse en una parcela con comedero).



## Comedero

Construye un comedero de manera gratuita. A continuación, puedes construir todos los comederos que quieras pagando 3 maderas por cada uno de ellos. Puedes colocarlos en cualquier parcela que no contenga ya un comedero.



## Estanque

Coge el junco que haya en la casilla y añádelo a tu reserva. Si también contiene ovejas, guárdalas en tu granja o deja que algunas (o todas ellas) escapen.



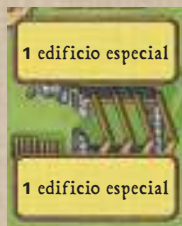
## Cerdos y ovejas

Coge todos los animales que haya en la casilla. Guárdalos en tu granja o deja que algunos (o todos ellos) escapen.



## Gran establo

Paga 5 maderas o 5 piedras (no es posible pagar una combinación de ambos recursos como 3 maderas + 2 piedras) y voltea un establo para convertirlo en un gran establo. Puedes realizar esta acción tantas veces como quieras. Cada gran establo puede contener hasta 5 animales del mismo tipo (si el establo contiene un comedero, este se mantendrá cuando se convierta en un gran establo).



## Edificio especial

Hay dos casillas con esta acción en el tablero, por lo que 2 trabajadores – del mismo jugador o jugadores diferentes – pueden construir un edificio en la misma ronda. Cada vez que se utilice una de estas casillas, se podrá construir un único edificio especial disponible a cambio del coste indicado en la loseta.



## Vacas y cerdos

Coge todos los animales que haya en la casilla. Guárdalos en tu granja o deja que algunos (o todos ellos) escapen.



## Caballos y ovejas

Coge todos los animales que haya en la casilla. Guárdalos en tu granja o deja que algunos (o todos ellos) escapen.

## SI OS QUEDÁIS SIN FICHAS...

Es posible que en algunas partidas falten **animales o materiales de construcción**. Para evitar que pase, el juego contiene marcadores que representan números mayores de un mismo recurso. Por supuesto, es posible volverlas a cambiar por las fichas del recurso indicado cuando se desee. Sin embargo, lo mismo no es aplicable a los comederos (10 en total), las losetas de establo (4 en total) y los terrenos adicionales (4 en total). Cuando los jugadores hayan construido todos los elementos de una de estas categorías, ya no habrá más construcciones de ese tipo disponibles.

## FIN DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN

El juego termina al concluirse la **octava ronda**. Es posible saber cuántas rondas faltan viendo el número de cercas que quedan en la reserva general, ya que en cada ronda se va añadiendo una a la partida. Una vez concluye la partida, pasa a calcularse la puntuación de cada jugador. Cada jugador cuenta el número de animales que tiene. Cada animal que haya en la granja vale 1 punto y el total será la puntuación de “animales”.

A continuación, se consultan las tablas en el lateral de la caja para comprobar si los jugadores consiguen algún punto extra:

- Los jugadores pierden 3 puntos por cada tipo de animal del que no tengan al menos 4.
- A partir de la 13.<sup>a</sup> oveja, el 11.<sup>er</sup> cerdo, la 10.<sup>a</sup> vaca y el 9.<sup>o</sup> caballo se consigue un punto adicional por cada animal de ese tipo que tenga el jugador.

El total de las bonificaciones es la puntuación “extra”.

Cada terreno adicional en el que se hayan usado las **3 parcelas** tiene un valor de **4 puntos**.

- Se considera que una parcela se ha usado si contiene un edificio, un comedero o es parte de un pasto completamente cercado.
- Se considera que una parcela no se ha usado cuando forma parte de un pasto sin cercar o parcialmente cercado.

- No se consiguen puntos por los terrenos adicionales que no hayan sido íntegramente utilizados.
- Para conseguir puntos mediante los terrenos adicionales no hace falta que todas las parcelas del tablero de granja individual se hayan utilizado.

Los edificios (establo, gran establo o edificios especiales) tienen un valor en puntos indicado en la loseta.

- La puntuación del almacén depende de los materiales de construcción que tenga el jugador al final de la partida.

## FIN DE LA PARTIDA

El jugador con más puntos es el ganador. En caso de empate, este se rompe a favor de la persona que **no fuera el jugador inicial en la primera ronda**.

## SOBRE LOS EDIFICIOS ESPECIALES

### Casa de entramado

Coste: 3 maderas, 2 piedras, 1 junco

Valor: 5 puntos

La casa de entramado se construye sobre la cabaña, por lo que está prohibido situarla en cualquier otra parcela. Puede contener hasta 2 animales del mismo tipo.

### Almacén

Coste: 2 maderas, 1 junco

Valor: ½ punto por recurso

A la hora de calcular el valor del almacén solo se tienen en cuenta los materiales de construcción en la reserva del jugador que lo ha construido. No hay redondeo, por lo que el valor puede ser un número decimal. El almacén no puede contener animales.

### Refugio

Coste: 2 maderas, 1 piedra

Valor: 0 puntos

Al construir el refugio, el jugador escoge 1 animal de la reserva general y lo coloca en el refugio o en cualquier otro lugar de su granja. El refugio puede albergar un único animal.

### Cuadra

Coste: 3 maderas o 3 piedras

Valor: 2 puntos

La cuadra es un tipo de establo, pero se consigue mediante la acción de “Edificio especial”. Al construirlo, la loseta de establo a la que sustituye vuelve a la reserva general y queda disponible para ambos jugadores. Cuando un jugador construye la cuadra, coge de manera inmediata 1 caballo o 1 vaca de la reserva general y lo coloca en su granja. La cuadra puede contener hasta 5 animales de un mismo tipo.